SUC-SESSION

DAS SPECTRUM - MAGAZIN

Ausgabe 04/2002 (191) Juli/August 2002

Alarm: PC will Spectrum ersetzen.
Entwarnung: Es bleibt beim Versuch!

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis/Impressum/Preise	2	*Grafikprogramme auf dem PC*	18
Die neue SCENE+	3	*Sterne im Internet*	20
Vorwort	4	*Spectrumania 2002*	22
Leserbriefe	4	*Techno-Musik Projekt*	24
News in Kürze	8	*Hardware-Ecke*	24
Magazintest	10	*Klassischer Spieletest*	25
Spectrm-Emulation auf Pocket-PC	11	*Retro-Computer im Jahr 2002*	26
Wiedergeburt der Spectrum-Games	13	*Sintech-Werbung*	28
Tips + Tricks	16	*Sarah o´Connor Starschnitt*	99

Impressum

Der Spectrum-User-Club, vormals bekannt als Spectrum-User-Club Wuppertal, ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands, der ASC der einzige Spectrum-Club Österreichs. Seit 1998 werden die Club-Magazine SUC-SESSION und SCENE+ zusammen an alle Clubmitglieder versendet. Sie werden gestaltet aus Beiträgen der Redaktion wie auch der Leser. Alle Leser sind dazu aufgerufen, ihre Berichte als Textfile auf Kassette, +D, Opus, MB02 oder MS-DOS (Word oder reines Textfile) bzw. handschriftlich, per e-mail oder ausgedruckt auf Papier einzusenden.

Redaktion SUC-SESSION : Thomas Eberle, Gastäckerstr. 23, D-70794 Filderstadt
Telefon: 0711-775033

Redaktion SCENE+ : Mirko Seidel, Neenstetter Str. 20, 89183 Breitingen
Telefon: 07340-929505

Erscheinungsweise : 2-monatlich mit Diskette oder Kassette

Internet SUC-SESSION: : http://www.sintech-shop.de, e-mail: sintech@online.de

Internet SCENE+ : http://www.lcd-one.da.ru, e-mail: ms-256-email@gmx.de

Wie wird man Mitglied

Die Mitgliedschaft ist grundsätzlich kostenfrei, aber die Hauptleistung der Clubs, die Magazine SUC-SESSION und SCENE+ können zusammen oder einzeln abonniert werden.

Die Preise:	Einzelausgabe	Jahresabo (6x)
1) SUC-Session Magazin	3,00 €	16,00 €
2) SUC-Session Magazin als PDF-Download	1,50 €	8,00 €
3) SCENE+ Diskmagazin	2,50 €	12,00 €
4) SCENE+ auf Kassette	3,50 €	18,00 €
5) SCENE+ als TAP-Download	1,50 €	8,00 €
6) Kombipaket SUC-Session u. SCENE+ Disk	5,00 €	26,00 €
7) Kombipaket SUC-Session u. SCENE + Tape	5,50 €	28,00 €

Unsere Magazine können beliebig miteinander kombiniert werden, wichtig ist nur dass wirklich eindeutig alles angegeben wird. Anmeldungen für unseren Download-Service sollten bitte per e-mail gemacht werden an: sintech@online.de.

Können per Scheck (Euro), PAYPAL oder Banküberweisung bezahlt werden. Konto-Nr. 3205069, BLZ 380 707 24. Als Verwendungzweck bitte die Paketnummer(n) angeben, also z.B. Nr. 6 oder 2 und 5 oder wie auch immer. Neumitglieder sollten bei den Diskversionen der SCENE+ das gewünschte Format angeben, zur Verfügung stehen MB02+, Opus, +D und neuerdings auch D80/Didaktik. Wer zum Kombipaket z.B. noch eine weitere Disk oder Kassettenversion dazuhaben will, muss den entsprechenden Betrag dieses Abonummer dazu bezahlen. Bei Fragen einfach noch mal melden, per e-mail oder unter: 0711-775033.

DIE NEUE SCENE+

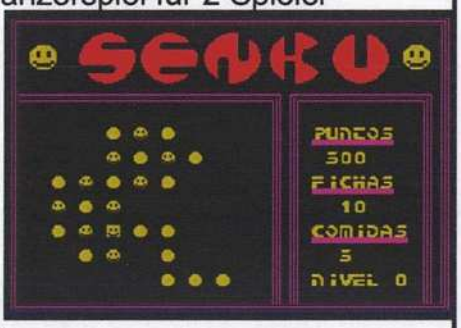
Wie vielleicht die meisten mitbekommen haben, wird die SCENE+ nicht mehr von LCD sondern von Mirko gemacht. Wie immer bei so etwas, macht man sich auch Gedanken, was man verbessern könnte. Ein Hauptgedanke ist, die beiden Magazine SUC-Session und SCENE+ mehr als Einheit zu betrachten. Das heisst in der SUC-Session berichten wir dann über die Programme, auf der SCENE+ werden sie veröffentlicht.
Auch im Design wird sich noch einiges ändern. Ein Blitzschlag in Mirkos Telefonleitung (und dann über Modem in den Computer) hat leider einige Arbeit zunichte gemacht, so dass viele Änderungen erst mit den nächsten Ausgaben nach und nach erscheinen werden. Weiterhin ist er natürlich auf eure Mitarbeit angewiesen.
Wenn ihr einen Vorschlag zur Verbesserung habt, nur her damit. Schreibt ihr einen Artikel über ein Programm, schickt und das Programm gleich mit. Und nicht zuletzt, sucht endlich eure selbstprogrammierten Schätze heraus, damit wir sie veröffentlichen können. Vor allem im Anwendungsbereich wissen wir, das es noch sehr viel Software bei euch gibt, die ihr selbst geschrieben habt um ein bestimmtes Problem zu lösen. Aber warum glaubt ihr, ist das nur euer Problem. Wir sind ein Club und sollten zusammenhalten. Stellt eure Programme in der SCENE+ vor, auch wenn es keine Multicolour-Demos sind. Manchmal ist es auch nur interessant, eine Programmiertechnik zu begutachten und wenn dann ein Verbesserungsvorschlag kommt, nützt euch das ja auch nur. Also, schickt alles an den Club.

Nun aber zum **Inhalt der SCENE+, Ausgabe 52**

Aufgrund der Masse dieser Programme haben wir hier nur eine Kurzbeschreibung, eine ausführlichere Beschreibung ist natürlich auf der Diskette dabei:

Spiele

Descent	Basic Ballerspiel
Fishing	Angel-Simulation
Sapper	Neue Mines-Variante
Senku	Solitaire-Variante
Sheepdog	Schafe hüten
Bounzai	Panzerspiel für 2 Spieler



Demos
Blist
Codephobia
Dupa
Life
Laya
Losing victoria
Call of Zombies

Intros
Galatrax
Mahnung
Intro TGP
2001
3dfx
Absent
Abszero
Beyond
Blobs
Boomboon

Music
F2e3se Musik
Selftest
„Hardcore Research“

Grafik
F2e3se Grafik
F2e3se Grafik Nr. 9
Heart
Matrix

Vorwort

Wieder mal eine neue Ausgabe der SUC-SESSION, wieder mal spät, aber dadurch wieder genau im Rhythmus den ja alle schon gewohnt sind. Nun, auch diesmal ist die SCENE+ schuld daran, was diese Ausgabe so spät erscheint, aber diesmal aus verständlichen Gründen. Die Übergabe der SCENE+ von Leszek an Mirko ist keine leichte Sache, zumal die beiden ja räumlich soweit auseinander wohnen (Wien – Ulm), dass sich die ganze Abwicklung über E-Mail und Ferngespräche hinzieht. Tja, die SUC-Session wird nicht nur an einen grossen Teil der Leser zusammen mit der SCENE+ verschickt, auch inhaltlich prägt die SCENE ein bisschen diese Ausgabe mit, so dass dieses Heft nicht vor der SCENE+ erstellt werden konnte.
Ein Blitzschlag, über das Telefonnetz und Modem dann bis in den Computer legte auch noch Mirkos Festplatte lahm und damit alle arbeiten die bis dahin gemacht waren. In einer Tag- und Nacht Aktion wurde aber alles wieder reingearbeitet, so das wir letztlich doch ein bisschen Zeit im Vergleich zur letzten (sehr späten) Ausgabe reingeholt haben und ich denke mal wenn alle mitarbeiten und Artikel einsenden, dann werden wir die nächste Ausgabe Nr. 5 auch wirklich im September drucken können und nicht erst Ende Oktober, wie es beim augenblicklichen Rhythmus wäre.

Das Sommerloch ist auch dieses Jahr ausgebllieben, im Gegenteil. In den letzten Jahren hat sich der Sommer immer wieder zur Hauptzeit für Spectrum-User-Treffen entwickelt. Entsprechend gab und gibt es viele Demoparties in den Monaten Juli und August. Ein Umdenken ist bei vielen Veranstaltern geschehen, den mittlerweile sind bei immer mehr Veranstaltungen, die früher Amiga und C-64 – Usern vorbehalten waren, auch wir Speccy-User gern gesehene Gäste und Coder. Dennoch sollten wir natürlich unsere reinen Spectrum-Veranstaltungen nicht vergessen, zwei davon immerhin innerhalb unseres Clubs, die Spectrology am 14. September in Wittenberg und die Spectrumania, die am 11. Oktober in ..... beginnt. Besucht diese Treffen und nutzt die Gelegenheit zum Erfahrungsaustausch.

Noch eine Bitte von Mirko: Unterstützt ihn. So ein neues Projekt ist immer viel Arbeit und dafür wäre es nicht schlecht, wenn man ein bisschen Feedback bekommt. Schreibt hier in der SUC-Session in einem Leserbrief, was ihr von der neuen SCENE+ haltet. Wollt ihr mehr Spiele, mehr Bilder oder mehr Demos? Am besten ihr teilt uns das auch mit.

Ich verabschiede mich erst mal in den Urlaub, bis ihr aber dieses Heft in den Händen haltet, werde ich wohl zurück sein.

Bis dann

Thomas

Leserbriefe

Kommunikation geht über alles, darum sind die Leserbriefe so wichtig. Sie dienen euch zur Information und zum Austausch und uns um zu sehen, was euch wirklich interessiert.

Den Anfang macht unser neuer Leser, Alan Cox:
Hallo Thomas,
ich habe bereits zweimal ohne Erfolg versucht, Ausgabe 03/02 runterzuladen – wie Du weißt bin ich ja hauptsächlich an dem Artikel über das +3-SCART-Kabel interessiert. Beim ersten Versuch sagte mir WINZIP das der Download kein gültiges ZIP-File ist, beim zweiten Mal gab es einen Server-Time-Out. Ich sollte es vielleicht noch mal versuchen. Bei keinem meiner Verusche wurde ich nach einem Passwort gefragt. Ist Dein System so klug und erkennt meine E-Mail Adresse und daran dann, dass ich ein Abonnent bin?
Gruss Alan

Hallo Alan,
erst mal entschuldige bitte dieses Problem beim runterladen, das vielleicht auch andere User getroffen hat. Aus irgendeinem Grund war die Datei auf meinem Server wohl defekt, nach Deiner E-Mail habe ich sie sofort gegen eine funktionierende ausgetauscht.
Das System hingegen ist überhaupt nicht klug, es ist nur ein dummer PC. Das Passwort wird erst nach dem runterladen gebraucht um das ganze zu „entzippen". Die verschlüsselte Datei kann jeder runterladen. Ich hoffe aber auch aus Gerechtigkeit den zahlenden Lesern gegenüber, das es nicht so leicht ist, die Winzip-Verschlüsselung zu knacken. Letztlich weiss ich aber, das kein System völlig sicher ist.

Der nächste Brief kommt von einem Leser aus Ungarn:
Hi Thomas!
Ich habe gerade die neueste Ausgabe des SUC-Magazins erhalten und zwei kleine Ideen zündeten in meinen meist leeren Verstand:
Ich habe letztens eine Stromversorgung gebaut, welche meinen Spectrun 128k + MB02 + 2 Floppy Disks mit Strom versorgen kann. All dies ohne irgendwelche bewegten Teile, z.B. Kühler-Ventilator etc.) und es ist auch eine sehr einfache und zuverlässige Konstruktion. Vom Prinzip her passt es zur Sinclair Philosophie (Design, Zuverlässigkeit, klein) und benötigt keine Veränderungen am MB02 oder am Speccy. Es kann leicht aufgerüstet werden um weitere 12V bereitzustellen (CD-ROM, Festplatte).
Das andere was ich getan habe ist eine leicht veränderte Version der original Drucker-Routine „print" die mit dem MB02 geliefert wurde. Diese geänderte Version druckt nun auch die keywords von Listings korrekt aus. Nur für den Fall, das es jemand brauchen kann.
Wenn diese Sachen für Dich interessant sind, lass es mich wissen und ich sende Dir komplette Artikel mit der gesamten Dokumentation die benötigt wird (PCD Design, Assemblerlistings etc.).
Gruss
Attila Tozser

Hungary / Washington DC (hängt davon ab wann :)

Hallo Attila,
Artikel sind für uns grundsätzlich interessant und ich denke über das genannte Thema kann man ruhig noch etwas schreiben. Die Druckerroutine würde auch gut auf die SCENE+ passen zumal wir sowieso immer recht knapp mit Anwendungen sind. Also schick ruhig alles her, wir veröffentlichen es dann.

Diesmal wieder ein kurzer Brief aus Deutschland:
Hallo Thomas,
wie ich aus der Clubzeitung erfuhr (die ich gestern erhielt), hast Du am 20.geheiratet. Dazu möchte ich Euch recht herzlich beglückwünschen und alles Gute für Eure gemeinsame Zukunft.
Gruß Peter

Vielen Dank, Peter. Zum einen freuen mich die Glückwünsche, zum einen beweist das doch auch immer wieder, das das Magazin, also unsere Arbeit hier, wirklich komplett gelesen wird. Der neue Lebensabschnitt wird ja noch komplettiert durch meinen fast gleichzeitigen Schritt zur kompletten beruflichen Selbstständigkeit. Da kann ich die Wünsche auf eine gute Zukunft noch mehr gebrauchen.

Ein Interessent meldet sich aus England:
Hi Thomas, was kostet die Lieferung fpr das SUC-Session Magazin nach Grossbritannien? Funktioniert die +D Version der SCENE+ auf mit dem RealSpectrum-Emulator und dem REALDISK utility (wenn das schon jemand probiert hat).
Gibt es schon Resonanz für den +D Klon?
Beste Grüsse, Liam Tummons

Hallo Liam, das Magazin kostet weltweit gleichviel, egal in welche Länder wir es verschicken. Es wird sowieso nicht von Deutschland aus verschickt, sondern von Österreich, d.h. fast alle Briefe ausser denen, die nach Österreich gehen, sind für das Ausland frankiert, auch die Kuverts für die User in Deutschland. Trotzdem ist das günstiger als es von Deutschland aus zu senden, selbst wenn man kalkuliert, das wir erst ein Paket mit Umschlägen nach Österreich senden müssen. Unglaublich, nicht.
Die SCENE+ funktioniert natürlich mit dem RealSpectrum-Emulator, um genau zu sein benutzen wir den Emulator sogar um die SCENE+ zu kopieren
Für Resonanz zum +D Klon ist es noch zu früh, wir machen das erst in dieser Ausgabe publik. Auf dem Spectrum gehen die Dinge nicht mehr so schnell wie früher einmal. Vielleicht gar nicht so schlecht.

Hallo Thomas!
Wie Du siehst, hat es nun auch Hubert und mich erwischt und ein PC steht zu Hause rum. Aber keine Angst, deshalb werden wir den Speccy nicht in die Ecke stellen. Vielmehr bietet sich ja nun die Möglichkeit über das Internet und email Erfahrungen auszutauschen. Dies darf man nicht unterschätzen. Leider sind wir nicht so oft online, da mein Rechner momentan nicht bei mir steht, sondern aus Platzgründen bei meiner

Mutter. Aber nächstes Jahr, wenn unser Haus fertig ist, wird sich auch dafür ein Plätzchen finden. Das heißt nun aber nicht, daß wir nicht per email korreponidieren können, es kann sich eben nur eine zeitliche Verschiebung ergeben. Aber es ist allemal besser als mit der gelben Post.
Nun aber zum eigentlichen Anliegen meines Schreibens. Natürlich wollen wir künftig die Artikel per mail schicken und deshhalb müßten wir wissen, in welchem Dateiformat wir die Artikel bzw. Pläne schicken sollen. Ich habe nur einen sehr antiken Rechner, auf dem auch keinesfalls die ganz aktuelle Software läuft, aber immerhin könnten wir die Artikel im Format Word für Windows 95 schicken oder in rtf, die Pläne zeichnet Hubert in Coreldraw Version 9.
Also bitte kurze Info, welche Dateiformate für Dich die praktikabelsten wären. Wir werden dann sehen, was sich machen läßt. Soviel für heute - bis demnächstGruß
Harald

Hallo Harald,
die genannten Formate WordforWindows95 und Corel Draw 7 sind gut. Noch besser wäre es, wenn Hubert die Export-Funktion von Corel Draw nutzt und als JPEG abspeichert.

Toll, dass ihr jetzt im Internet seid. Das einzig gute am PC, ausser das man damit auch ein Spectrum-Magazin machen kann. In unserer Rubrik „Sterne im Internet" stellen wir ja immer wieder Seiten vor, die man besuchen sollte. Die Fülle an Informationen sind da wirklich einmalig.
Viel Spass noch.

Anzeige

sintech

Alles für Ihren Computer

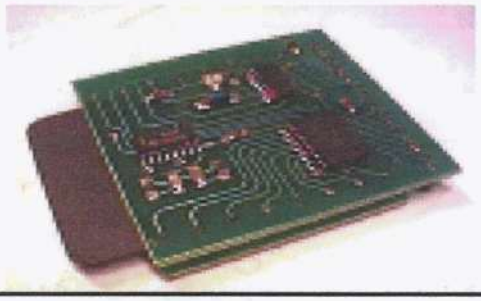
Egal was für einen Computer Sie haben, sei es AMIGA oder ZX Spectrum, es gibt immer eine Adresse, bei der Sie das richtige Zubehör finden: **www.sintech-shop.de**
Selbst Konsolen von ATARI, NINTENDO, SEGA, SONY oder gar das VECTREX von MB unterstützen wir.
Klicken Sie sich rein oder kontaktieren Sie uns auf klassiche Weise per Telefon oder Post:
SINTECH
Gastäckerstr. 23
D-70794 Filderstadt
Germany
Tel./Fax : +49 (0)711 775033
e-mail: sintech@online.de

News in Kürze

Games in der Barbican Gallery
Die Barbican Gallery in London richtet die erste bedeutende Ausstellung aus, die sich mit der Kreativität und dem Einfluss von Computer-Games auf die Kultur befasst. Game On stellt Exponate zwishcne 1962 und der Gegenwart aus. Auch der Spectrum ist natürlich dabei. Im Game On Shop können Besucher antike und aktuelle Hardware, Software, Bücher und Zeitschriften kaufen. Die Auststellung läuft vom 16. Mai bis 15. September 2002. Ryan Air macht das fliegen günstig, also wie wärs... Die Gallery ist in der Beech Street und hat eine eigene U-Bahn Station. Näheres gibt es auch im Internet unter: http://www.barbican.org.uk

Jede Menge Parties
Für Spectrum-User sind Sommerparties angesagt. Einige werden schon vorbei sein, wenn ihr dies lest, aber es lässt sich im allgemeinen ein Trend erkennen, das solche Shows in den Sommerferien stattfinden, wohl auch wegen der Schul- und Semesterferien. Beerever2002, Shucon 2002, Cafe2002 und vieles mehr bedeutet auch jede Menge neuer Demos für die kommenden Monate. Aber nicht nur das. Manche Namen wie Beerever lässt natürlich auch auf ungezwungene Festlichkeit mit alkoholischen Getränken schliessen. Neuerdings das auch noch in Verbindung mit Kameras und Regisseuren, die die betrunkene Meute einfangen und in Filmrollen zwängen. „Total Massacre of the Space Mutants" oder so ähnlich hiess der Erfolg auf der Shucon2001/Zlincon2001 bei dem der Specci die „Special Effects" gestaltete. Sicherlich wird es auch dieses Jahr wieder Filme geben und sobald wir davon was in die Finger bekommen, berichten wir darüber. Ansonsten lässt sich noch die Internet-Seite www.raww.org empfehlen für alle Arten von Partynews.

Smartmedia-Interface
Die kleinen Speicherkarten, kaum grösser als eine Briefmarke, haben es vielen angetan. Vor allem zum ebenfalls sehr kompakten Spectrum würde so ein Speichermedium gut passen, kein Wunder das diverse Projekte am laufen sind. Eines davon in Ungarn wurde fertiggestellt und Richard Tarjan wird und davon in den nächsten Ausgaben berichten. Hier schon mal vorab ein Foto:



MB2.5
Bei 8-Bit Company denkt man aufgrund der enormen Nachfrage um. Da das Projekt MB03 aufgrund der hohen Produktionskosten schon so gut wie gestorben ist, will man stattdessen nicht alle der Neuerungen, die für das MB03 geplant waren, einbauen, also quasi nur einen kleineren Schritt machen vom MB02 zum MB2.5. Dieses sollte auf jeden Fall enthalten:

- IDE Interface
- 512K SRAM (in 1 Chip), mehr auf Bestellung möglich;
- 32K FLASH ROM (bisher nur 2K EPROMs).
- PS/2 Maus & Tastatur Unterstützung

Zusammenfassend wäre dieses Interface also quasi ein MB02 mit IDE-Interface, PROFACE und mehr Speicher. Es gibt aber noch Optionen auf weitere Erweiterungen, z.B. Smart-Card Interface etc.
Kommentare hierzu sind erwünscht und werden von uns an 8-Bit-Company weitergeleitet. Je grösser das Interesse, desto wahrscheinlicher ist die Produktion dieses Interface.

Multitech-Glory
Ein neues Utility wurde von 8-Bit-Company vorgestellt. Es ist kein Spectrum-Programm, sondern ein Programm für PC um darauf Bilder vom BMP-Format in das Multitech-Format umzuwandeln. Dabei wurde auch gleich ein etwas besseres Bildformat entwickelt, Multitech-Glory. Wir werden dieses Programm noch ausführlicher vorstellen, wer es haben will, sollte sich einfach bei der SUC-Redaktion melden (Freeware).

MB-Commander
Lange angekündigt, bisher nicht beendet. Jetzt meldet der Programmierer SHREK (dachte der ist gross und grün und von Disney) dass er sich in der Endphase dieses Projektes befindet. Die Bedienoberfläche für das MB02 scheint also Wirklichkeit zu werden. Gleichzeitig wird auch gleich noch angekündigt, das man an einem DOS-Update für MB02 mit Echtzeit-Uhr arbeitet. Man darf also weiter auf neue MB02-Software hoffen.

ASCII ZX-Party Ergebnisse
Hier die Ergebnisse der ASCII-Party, damit man sieht, welche Gruppen aktiv auf dem Spectrum sind. Wir hoffen darauf, die Gewinner auch bald auf der SCENE+ vorstellen zu können:
AY Music Original
1 - Scene Polution - Key Jee
2 - Frase - Risk/O<A
3 - 3AbITbIu MuP - CJ Echo/Triumph
AY Music Copy
1 - PPK-Bockpewenue - VAD/ULG
2 - Blue System - Monohrom
3 - return to innocence - Nik-o/TechnoLab
Pixel GFX
1 - Humming Bird - Diver + pROF
2 - Imagination - Stanly/Studio Stall
3 - Wild Dragon - Ice'Di/Triumph
16Kb Intro
1 - Ded Smirnoff Memory - Himik's ZxZ/PoS-WT
2 - Ballagan - Noviset/Brutal Creators
640kb Demo
1 - Harm - 4D + Triebkraft
2 - Abyss Of Madness - Rain Group (RGI)/PoS-WT

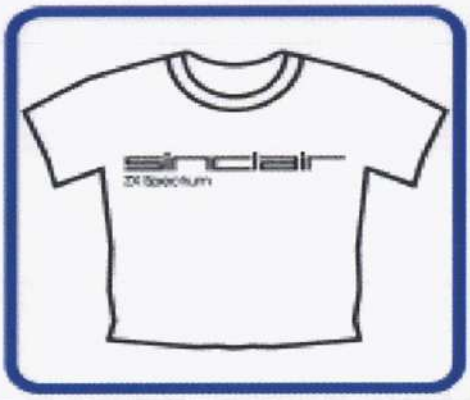
Windows +3e
Für die Version des Spectrum+3 mit Festplatte gibt es jetzt eine neue ROM Version 1.10. Die interessanteste Neuerung darin ist „Windows". Es erlaubt ein arbeiten mit verschiedenfarbigen Feldern, die sich auch überlappen können. Für mehr Informationen zum +3e geht auf diese Internet-Seite: http://www.z88forever.org.uk/zxplus3e

+D Klone
Nach der Ankündigung im letzten Monat, das da mal wieder was im Busch ist freut es mich besonders anzukündigen, das auch diesmal SINTECH wieder dabei ist, wenn es darum geht etwas für den Spectrum zu tun. Der Mangel an Floppy-Interfaces ist nach der Einstellung der MB02 Produktion natürlich enorm und nach den im letzten Heft angekündigten Plänen hat sich jetzt auch jemand gefunden, der die +D Klone produzieren will. SINTECH übernimmt dabei die Rolle des Distributoren, d.h. der Verkauf sollte über SINTECH geschehen. Es wäre wirklich gut, wenn sich Interessenten melden würden, damit wir die Produktionszahl abschätzen können, den wenn die Produktion gelaufen ist, wird es schwer und auch teurer, noch einzelne Stücke nachzuproduzieren. Der Preis für ein Komplettsystem mit Floppy wird etwa der selbe wie bisher sein, also rund 100 Euro ohne Stormversorung. Wer Interesse hat bitte melden unter sintech@online.de oder 0711/775033.

14 MHZ Speccy
Neues aus Ungarn. Der Ersteller des SmartMedia interfaces plant nun ein neues Projekt: Ein 14 MHZ Spectrum. Mit einer neuen CPU (20 MHZ, läuft auf 14 MHZ) und einem schnelleren RAM und ROM.
Der Spectrum wird nicht generell 4 x schneller sein, weil der Bildaufbau und die unteren 16 K weiterhin auf 3,5 MHZ laufen um kompatibel zu bleiben, aber vieles wird schneller möglich sein. Kommentare hierzu sind an dieser Stelle erwünscht. In Deutschland gab es ja auch schon 10 MHZ und schnellere Speccies.

Neuer Spectrum-Font
Wem der alte Schriftsatz des Spectrum nicht gefällt, kann sich einen leicht veränderten, angeblich eleganteren aus dem Internet laden. Unter www.typeinvaders.com/zxspectrum findet sich der Font als Datenfile sowohl als auch als Tap-File. Auf diese Weise kann er sowohl für Spectrum-Programme als auch für den Emulator verwendet werden. Wer einen EPROM-Brenner hat, kann auch die Daten mit dem Original-Daten austauschen und ein neues ROM brennen...

Spectrum T-Shirt
Die T-Shirts die der Spectrum-User-Club einst verkauft hat, sind ausverkauft, aber zum 20jährigen Jubiläum unseres Speccies gibt es wieder ein T-Shirt, mit dem Sinclair-Spectrum-Schriftzug. Wer interessiert ist, sollte mal auf www.retroaction.co.uk surfen, da gibt es noch T-Shirts über alle möglichen anderen Computer.



Magazin-Test

ZX Format

PDF macht es möglich. Nicht nur die SUC-Session nutzt dieses Format, um sich über das Internet zu verbreiten, auch ein anderes Magazin tut das: ZX Format - Spectrum Computing Today.

Wie alle Magazin-Schreiber scheint auch Colin Woodcock als Herausgeber von ZXF einen Hang dazu zu haben, sich selbst viel Arbeit aufzuhalsen. Beinahe das komplette Magazin von 28 Seiten wurde von ihm recherchiert, zusammengetragen, geschrieben und letztlich als gesamtes erstellt. Nur zu gut weiss ich, welche Arbeit das macht, obwohl ich immer die Unterstützung meiner Leser dabei hatte. Bei seiner ersten Ausgabe hatte dies Colin natürlich noch nicht.
Trotzdem ist im Magazin nichts zu sehen von verzweifelter Suche nach Artikeln oder gar nur der Berichterstattung in einer Richtung. Colin hat ein tolles Magazin mit Neuigkeiten und Interessanten Artikeln aus sowohl aus dem Hardware als auch aus dem Softwarebereich zusammengestellt. Besonders fällt auf, das er sich mit neuen Dingen beschäftigt, die vielleicht nur indirekt mit dem Spectrum zu tun haben, d.h. Software die vom Spectrum auf den PC übertragen wurde. Auch ich habe hier einiges neues erfahren und in diese Ausgabe mit eingebaut.

Das Beste kommt aber erst noch: Das Magazin kostet: NIX. Es ist frei von seiner Webseite http://www.woodcock88.freeserve.co.uk/html/zx_format.html herunterladbar. Das ist zugleich aber auch ein Nachteil, da die reine Distribution durch das Internet natürlich denjenigen ohne Internet das Lesen des Magazines nicht ermöglicht.

Einen Haken hat das Magazin also, allerdings nur für die ohne Internet-Anschluss. Ein weiteres Problem wird kommen oder auch nicht. Je nachdem, wie Colin auch beruflich ausgelastet ist, wird er dazu kommen für das Magazin zu schreiben oder auch nicht. Solche unregelmässigen Erscheinungstermine sind natürlich nicht das Beste, aber wer will schon meckern, solange das Magazin umsonst ist.

Es bleibt zu hoffen, dass Colin weiterhin die Kraft hat, dieses Projekt durchzuziehen. Ich hoffe noch lange und freue mich auf die nächste Ausgabe.

Te

*** HEY CLIVE, ES GEHT NOCH KLEINER! ***

Speccy-Emulation auf dem Pocket PC

Hallo zusammen, ich möchte euch hier kurz einen Spectrum-Emulator für Pocket PCs (Windoofs CE (ob „CE" wohl für „Children's Edition" steht? ;-)) vorstellen, den ich neulich entdeckt habe. Soweit mir bekannt ist, gibt es zwei Emulatoren, einmal den „Sinclair Spectrum Emulator" von „Palmtop BV" und dann den „PocketClive" von Anders Holmberg. Letzteren halte ich persönlich für den besseren, weil er im Gegensatz zu dem ersten Emulator eine komplette Bildschirm-Tastatur und sogar einen Bildschirm-Joystick hat, außerdem gibt es ein paar praktische Einstellmöglichkeiten für Display und Tempo und er scheint weniger Fehler zu haben.

Web-Links:

Sinclair Spectrum Emulator : http://www.palmtop.nl/ce/hpc_spectrum.html
PocketClive : http://pocketclive.emuunlim.com/
Email Autor v. PocketClive : aagholmberg@yahoo.se

Features von PocketClive:

Release 2B bietet folgendes (das liest sich nicht so schlecht für WinCE):

- Emulierte Modelle: 48k, 128k, Plus2 und Plus3
- Sound: Beeper und AY (wenn auch nicht so toll, aber immerhin!)
- Lädt Snapshots im „.z80"- und „.sna"-Format
- Speichert Snapshots im „.z80"-Format
- Quickload für Tape-Files im „.tap"-Format
- Lädt Tape-Files im „.tzx"-Format
- Kempston-Joystick Emulation
- Konfigurierbarer Bildschirm-Joystick
- Komplette Bildschirm-Tastatur
- Display-Optionen: Bild links / rechts kürzen oder verkleinern

Der Emulator

PocketClive basiert hauptsächlich auf dem Unix-Emulator „Fuse" (von von Philip Kendall), es sind aber anscheinend auch Teile von „zx32" für Windows (von Vaggelis Kapartzianis)

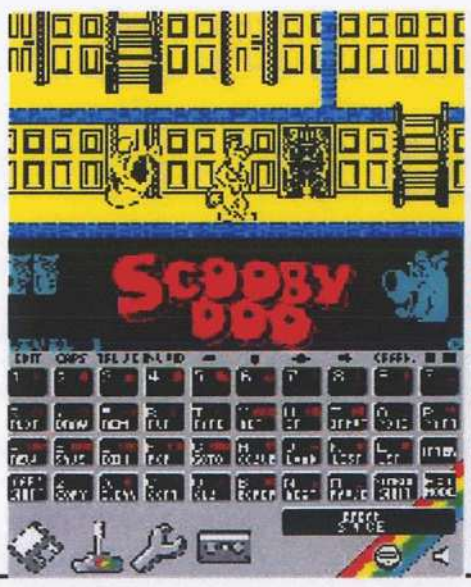
enthalten. Der Source-Code ist unter der GNU Public License (GPL) frei verfügbar, man findet auf obiger Webseite aber auch lauffähigen Code in Versionen für die PocketPC-Prozessoren MIPS, SH3 und ARM. Für den Emulator wird aber noch eine Zusatz-Bibliothek namens „Microsoft Game API" (kurz GAPI) von Microsoft benötigt. Diese kann von http://www.pocketpc.com/ runtergeladen werden (nach „gx.dll" oder „GAPI" suchen!). Die gx.dll kann man auf dem Pocket PC entweder in das „\Windows"-Verzeichnis oder einfach direkt an die Stelle kopieren, wo sich auch der Emulator befindet.

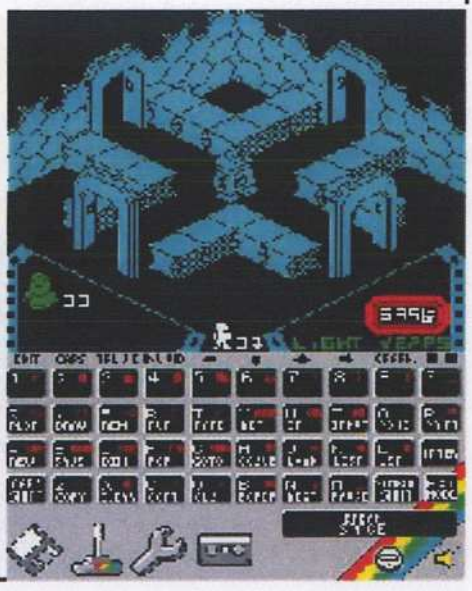
Zur Bedienung:

Der echte Speccy stellt horizontal 256 Pixel dar, das Display der Pocket PCs ist aber nur 240 Pixel breit, es fehlen also 16 Pixel (oder zwei Characters). Bei PocketClive kann man deshalb auswählen, ob man entweder Pixel abschneiden will (links 16, rechts 16 oder an beiden Seiten je 8) oder ob das Bild verkleinert werden soll (dabei wird jedes 16. Pixel ausgelassen). Ich finde vor allem die letzte Option (die es übrigens nur bei PocketClive gibt) sehr praktisch, denn so fällt es kaum auf, daß etwas vom Bild fehlt (vor allem bei der Basic-Eingabe stört es sonst sehr, daß zwei Zeichen am Rand unsichtbar sind).
Bei der Bildschirm-Tastatur gibt es auch noch eine Besonderheit (ich vermute mal, weil es nicht möglich ist, über sie mehrere Tasten *gleichzeitig* zu drücken!): Caps-Shift und Symbol-Shift „rasten" für *einen* nachfolgenden Tastendruck ein (zu sehen an zwei kleinen Klötzchen rechts oberhalb der Tastatur, die solange weiß werden). Für ein Anführungszeichen muß man z.B. die Tastenkombination Symbol-Shift und P *nacheinander* drücken.
Über Symbole am unteren Bildrand kann man zwischen der Bildschirm-Tastatur und dem – Joystick hin und herschalten. Der Joystick läßt sich aber auch über die echten Cursor-Tasten des Pocket PC steuern – und das wegen der Diagonalrichtungen wahrscheinlich besser, wegen dem oben beschriebenen Problem, daß man nicht mehrere Tasten gleichzeitig am Bildschirm drücken kann.
Auf der Optionsseite (Schraubenschlüssel-Symbol) kann man noch foldendes auswählen: Das Spectrum-Modell, das Bild-Format, das Auslassen von Frames (zur Beschleunigung), die Sound-Lautstärke, den Joystick-Typ und die Joystick-Konfiguration. Außerdem kann man ein Snapshot speichern, einen Reset ausführen oder den Emulator beenden.

Screenshots:

Zum Schluß gibt es hier noch zwei Screenshots von PocketClive in Aktion. Aus aktuellem Anlaß (s.h. Kino-Programm) habe ich „Scooby Doo" ausgewählt und dann noch den Klassiker „Alien 8" (eines meiner Lieblingsspiele, weil Roboter drin vorkommen):





Tschau!
Christof Odenthal
Email :
c_odenthal@web.de

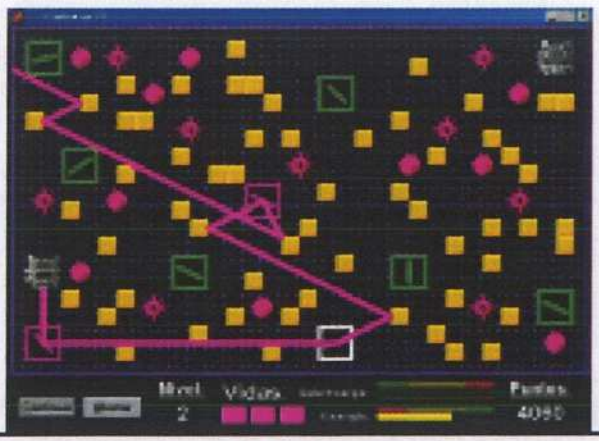
Wiedergeburt der Spectrum Games

Manche Spiele sind nicht totzukriegen. Z.B. sind dieses Jahr schon mehrere Fortsetzungen von Jet-Set-Willy auf dem Spectrum erschienen. Zuviel um euch alle vorzustellen und da das Spielprinzip immer dasselbe ist, ersparen wir euch das auch.
Ein anderes Feld der Spectrum-Spiele spielt sich auf dem PC ab und bisher haben wir kaum darüber gesprochen. Es handelt sich um die Umsetzung bekannter Spectrum-Klassiker ins PC-Format.

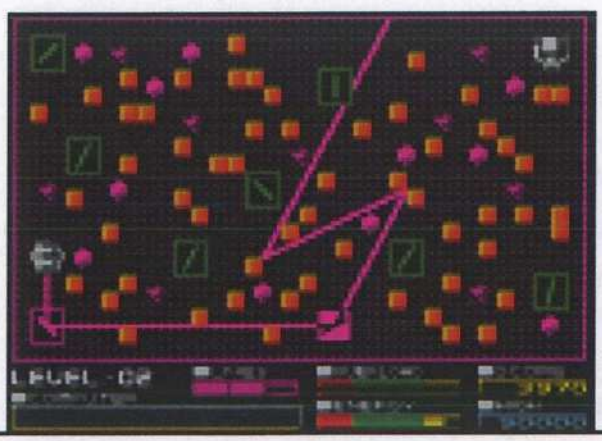
Um einen Einblick zu bekommen, beginnen wir diesen Bericht mit dem Besuch der Homepage www.retrospec.org
Hier findet sich eine aktive Gruppe, die sich mit der Umsetzung nicht nur von Spectrum-Klassikern beschäftigt. Einige Beispiele sind natürlich Jet Set Willy oder Manic Miner, aber auch Hits wie Cybernoid 2 oder Class of 99 (Skool Daze) finden sich hier.
Aber schauen wir am Beispiel DEFLEKTOR mal was der PC aus unseren Spectrum-Hits macht:

In diesem Spiel geht es darum, einen Energiestrahl mittels Spiegel und anderer Extras so zu leiten, das einige Kugeln zerstört werden. Am Schluss muss ein Energiekreislauf geschaffen sein, d.h. der Energiestrahl muss vom Sender an die Empfangseinheit geleitet worden sein.
Beim Spectrum-Original keine einfache Aufgabe. Man steuert ein leuchtendes Viereck, das auf die einzelnen Spiegel gesteuert werden kann um diese zu drehen. Die Originalversion ist meines Wissens nur als 48k Version zu haben, zwar recht farbig, aber ohne Sound.
Hier kann die PC-Version abhelfen. Zwar fehlt der fetzige Eingangssound, der mir beim Spectrum sehr gut gefallen hat, dafür aber hat man während des Spiels Unterhaltungsmusik, die allerdings auch keinen Wahnsinnssound beinhaltet. Ansonsten ist das Spiel eine 1:1 Umsetzung...und daher aus meiner Sicht unnötig. Es wurde nichts verbessert, im Gegenteil, der fehlende Anfangssound stört mich sogar, den er gehört wirklich zu den besten Sounds auf dem 48k Spectrum. Eine Maussteuerung wäre auch nicht schlecht gewesen und eine wirkliche Verbesserung, dies hielt der Author aber wohl nicht für nötig.
Wer keinen Spectrum hat, der kann jetzt endlich Deflektor spielen, aber toll wäre es vielleicht auch gewesen, hätte der Author soviel Arbeit in den Spectrum investiert und eine 128k Version gebastelt, mit neuen Extras und einem Hintergrundsound. So war seine Arbeit wohl eher unnötig, da er nur etwas vorhandenes noch mal erschaffen hat.

PC-Version



Spectrum-Version

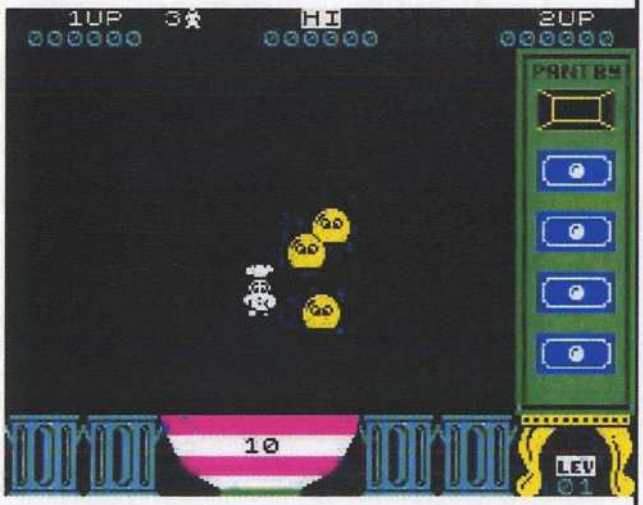


CYBERNOID 2 ist die neueste Umsetzung dieser Art, zumindest auf der RETROSPEC Webseite. Auch hier wurde ziemlich genau umgesetzt, aber um ehrlich zu sein, das Spiel ist auch nur schwerlich zu verbessern. Mit einem Raumschiff fliegt man durch ein Labyrinth von Bildern und in den meisten davon muss man eine Aufgabe lösen. Blindes ballern bringt meist nichts, sondern gezieltes Einsetzen der Zusatzwaffen hilft oft weiter. Auffallend gleich zu Beginn: Bei der PC-Version hat man nicht den 128k Sound der Spectrum-Version umgesetzt, der zwar gut ist, aber man hat sich für den noch besseren Sound der Atari-ST Version entschieden. Eine kluge Wahl, der Sound hat wirklich was. Grafisch merkt man hier doch noch einige Unterschiede zur Spectrum-Version, auch wenn das nicht erheblich ist für das Spielprinzip. Im Grunde gilt auch hier: Die Spectrum-Version braucht sich vor der PC-Version nicht zu verstecken. Wer einen fetzigeren Sound und bessere Grafik will, der hätte wohl vor Jahren schon zur AMIGA oder ATARI ST Version greifen können. Also, auch wenn die Umsetzung wirklich toll gemacht ist, unnötig bleibt auch diese.

COOKIE: Was bisher für die anderen Spiele galt, gilt auch hier. Nette Umsetzung, grafisch verbessert, aber das war es auch schon. Ob man das Spiel auf dem Spectrum oder dem PC spielt, dem Spielspass merkt man keinen Unterschied an.

PC-Version

Spectrum-Version

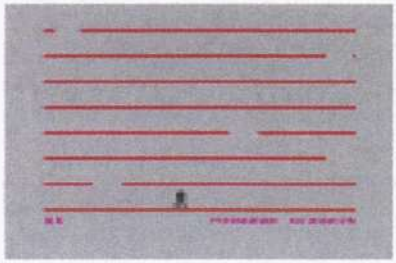


Wirklich verbessert hat man z.B. das Spiel JUMPING JACK. In diesem Spiel geht es darum, vom unteren Rand des Bildschirms an den oberen zu kommen. Verschiedene Laufbänder bewegen sich dazu über einem und ab und an ist eine Lücke in dem Band, durch die man hindurch hüpfen kann. Das Spiel hat mittlerweile auf dem Spectrum fast 20 Jahre auf dem Buckel und entsprechend sieht es auch aus. Kein Sound, Blockgrafik, keine Extras. Klar, hier konnte man einiges verbessern. Die PC-Version bekam eine nette Hintergrundgeschichte, bunte Grafik (konnte keinen besseren Screenshot machen, aber die Grafik ist wirklich besser wie hier abgebildet) kleines Geduddele als Sound und einige Extras. Da sind jetzt auf einmal Fussbälle, Trainer und Autos auf den Laufbändern unterwegs, die einem zusätzlich das Leben schwer machen. Dafür hat man aber kleine Häuschen als Versteck gebaut, wodurch man nicht nur den neuen Hindernissen ausweichen kann, sondern auch den Lücken im Laufband entgeht. Passt man nämlich nicht auf, kann man durch so eine Lücke natürlich auch wieder runterfallen. Als besonderes Extra hat man noch einen Mehrspielermodus eingebaut (bis zu 4 Mitspieler, Computer oder menschlich). Insgesamt wurde das Spiel also

gewaltig aufgepeppt. Für mich ist es trotzdem kein Hit, die PC-Version ist aber um Längen besser als die Spectrum-Version.

PC-Version

Spectrum-Version



Wir geben nicht auf, auf der Suche nach absoluten Knüller-Umsetzungen. Die Seite http://www.alchemist.remakes.org/ beschwert uns immerhin eine Umsetzung von HARRIER ATTACK: Der Author dieses Spiel hat (beabsichtigt natürlich) hier auf jede Art der grafischen Verbesserungen verzichtet. Grafisch sieht die Spectrum-Version also genauso aus wie die PC Version. Nur gut, das man der PC-Version als Verbesserung wenigstens ein Steuerungsmenu erstellt hat und auch das Spiel ruckelt nicht mehr, so wie die Spectrum Version. So ist das Spiel wenigstens gut spielbar geworden, auf die wenigen Soundeffekte, die beim Spectrum aber noch vorhanden waren, wurde hier verzichtet. So startet man also von seinen Flugzeugträger, schiesst Bomben auf Schiffe und Raketen auf Flugzeuge und wenn es gar nicht anders geht, Schleudersitz. Naja, der Retro-Gedanke verbietet es manchem vielleicht, ein Spiel grafisch zu verbessern, wegen mir hätte man es aber ruhig tun können. Ein Sound kommt vielleicht noch in einer späteren Version. Mal abwarten.

Nun, als letztes wollte ich jetzt doch noch einen Knüller präsentieren, so hoch waren meine Erwartungen an „Rock star ate my hedgehog", der Umsetzung des Spiels „Rock star ate my hamster". Es handelt sich dabei um ein Managerspiel, bei dem man eine Musikgruppe betreut. Ideal für eine PC-Umsetzung dachte ich, denn die Spectrum-Version enthielt auch immer wieder Songs zu den Musiktiteln, die mittels eines Zufallsgenerators zusammengestellt wurden. Manchmal kam was hörbares dabei heraus, meist aber gingen die Sounds schnell auf die Nerven. Besser bei der PC-Version? Denkste. Es ist gar kein Sound drin, nur wenige Grafiken überhaupt und das ganze ähnelt eher dem 20 Jahre alten „SOFTWARE STAR" als dem „ROCKSTAR" von 1993. Im wesentlichen handelt es sich nur um Textmenüs, daher haben wir auch auf Bilder verzichtet. Genau wie bei der Ur-Version kann man zwar auch hier die Köpfe bekannter Musikstars auswählen für die Gruppe die man managen will, aber die ganzen Gags aus der Spectrum-Version sind ausgeblieben. Es bleibt ein blasses Managerspiel bei dem ich darauf verzichte ein Bild zu machen.

Insgesamt muss man also sagen, wurden die Spectrum-Spiele schon ganz gut umgesetzt und sind selten auf dem PC verbesserungsfähig. Die Spielprinzipe sind eben schon dem Spectrum angepasst. Es mag aber sicherlich noch mehr Spiele geben, die auf dem PC besser umgesetzt wurden, aufgrund der Masse der Spiele, die es hier bereits gibt, gebe ich aber das vorhaben auf, die richtigen zu finden. Ich bin eigentlich mit meinen Spectrum-Urversionen zufrieden. Wer trotzdem mal schauen will, was sich so findet, dem ist folgende Seite zu empfehlen: http://www.remakes.org/
Diese Seite enthält Links zu einer Unzahl von Umsetzungen aller Systeme. Viel Spass beim ausprobieren.
Te

Tips & Tricks

Adventurelösung

Hallo Spectrum Freunde!!
Heute gibt es wieder was für die Adventurefreunde unter den Usern. Es geht um das Programm „Die Gruft des Cthulhu", das die Firma Adventure Ltd, bereits 1985 auf' den Markt brachte. Das Programm an sich ist nicht gerade sehr schwierig, doch benötigt man mitunter doch einige Versuche, bis man das Spiel gelöst hat. Das liegt daran, daß man den bösen Cthulhu nur in einem bestimmten Raum und unter ganz bestimmten Bedingungen den Garaus machen kann. Doch leider trifft man ihn auch gelegentlich woanders, und schon befindet man sich in den ewigen Jagdgründen.Das bedeutet, es gibt wieder ein paar zufallsbedingte Aktionen zu berücksichtigen. Wir finden das in Programmen nicht unbedingt immer so toll, denn mitunter hängt man ewig an einer recht unbedeutenden Stelle. Aber damit muß man eben leben. Wie weiter oben bereits ausgeführt, ist das Programm an sich nicht sehr kompliziert zu lösen. Es ist vollständig in BASIC geschrieben und deshalb könnte man ja bei Problemen im Listing spicken. Nun, wer das tut, dem kann man nicht helfen, beraubt er sich jedoch selbst um das Erlebnis, dem Programm auf herkömmlichen Weg beigekommen zu sein.

Ebenfalls abgedruckt findet ihr den Plan mit seinen insgesamt 17 Locations. Schon daraus ist zu sehen, daß das Adventure nicht all zu kompliziert sein sollte. Hier nun die Beschreibung der einzelnen Locations:

01)	Vor den Eingang zur Gruft	08)	Hastur's Raum (Kreuz)
02)	Vorhalle der Gruft	09)	Vermoderter Raum (Sand)
03)	Artur-Ralop's Raum (Vase)	10)	H. Q. der CZG
04)	Gruft des Nftghn (kein Schreibfehler!!!)	11)	Dunkler Raum
		12)	Stickiger Raum (Holztür)
05)	Raum des Nftghn (Sternsteine)	13)	Leerer Raum
06)	In einer dunklen Kammer (Schrank)	14)	Großer Raum (Münze)
		15)	Observatorium der CZO
07)	In einer brüchigen Vorratskammer (Öllampe)	16)	Kleiner Raum
		17)	Schatzkammer

Und jetzt zur Vorgehensweise um möglichst ungeschoren davonzukommen:

Nach dem Start in Raum 01 sollte man sofort in den Raum 09 gehen und dort im Sand 2 mal graben. Es findet sich ein Knochen und eine Axt, die man mitnehmen sollte. Von hier aus gehts in den Raum 06, wo sich ein Schrank befindet. Dieser wird mit der Axt zerschlagen (ganz schön brutale Methoden). Die überbleibenden Bretter nehmen wir mit. Von hier aus in Raum 07 wo wir die Öllampe aufnehmen und in Raum 08 gehen, von wo wir das Kreuz mitnehmen. Von Raum 08 aus gehen wir nach Westen und landen wieder in der Vorhalle der Gruft. Sollte uns Artur-Ralop über den Weg laufen, versuchen wir ihn einzufangen. Klappt allerdings nicht immer. Also eventuell mehrmals versuchen. Wenn er verschwunden ist, in den Räumen 01, 02, 03, 05, 06, 07 und 09 nach ihm suchen. Das macht man, indem man den Raum betritt und den Befehl SCHAU eingibt. Doch weiter Im Text. In Artur-Ralop-s Raum (03) steht eine Vase die wir sogleich zerschlagen. Als „Belohnung" dafür bekommen wir eine Knoblauchzehe, die wir gleich brauchen werden. Also mitnehmen, Wir gehen in den Raum 04, die Gruft des Nftghn. Dieser Vampirdämon

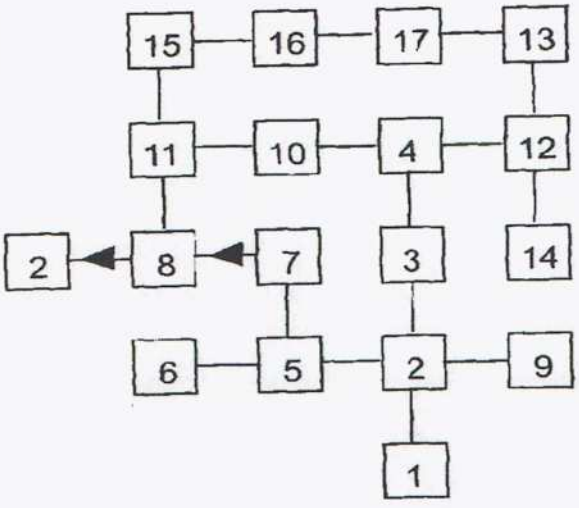
erwartet uns schon und uns bleibt gerade noch genug Zeit den Knoblauch abzulegen. Das gefällt ihm gar nicht (gut wenn man alte Drakulafilne kennt und daraus Nutzen ziehen kann). Damit wären wir diesen Typen los. Jetzt nach Osten in den stickigen Raum wo wir die Holztür mit der Amt zerschlagen. Die Axt können wir jetzt vergessen und wir legen sie deshalb auch gleich hier ab. Damit ist der Weg frei nach Süden. In dem großen Raum (14) liegt eine Münze, die wir später noch brauchen werden. Wir nehmen sie mit. Von hier aus machen wir uns auf den Weg ganz nach Westen in Raum 11, den dunklen Raum. Wenn wir von hier aus nach Süden gehen, kommen wir in Raum 08 raus, was uns jetzt gar nichts bringt und darum lassen wir es auch sein. Dafür legen wir das mitgebrachte Brett ab und können nun über den breiten Spalt nach Norden, wo wir im Observatorium der CZG landen. Wir gehen nach Osten und erreichen einem kleinen Raum (16) mit einem Schlitz in der Wand. Dahinein stecken wir die mitgebrachte Münze aus dem Raum 14 und eine Geheimtbre nach Osten öffnet sich. Wir sind jetzt an der entscheidenden Stelle angekommen. Bevor wir nun die folgende Schatzkammer betreten, sollten wir nochmal nachsehen, daß wir alles Nötige dabei haben. Wir brauchen die Öllampe, das Kreuz und Artur-Ralop. Also geben wir den Befehl SCHAU ein und überzeugen uns davon. So bewaffnet gehen wir in die Schatzkammer, wo uns Hastur und eventuell auch Cthulhu erwarten. Sofort legen wir Artur-Ralor ab, der sich auf Hastur stürzt und ihn zu einer für ihn tödlichen Reaktion veranlaßt. Wir nehmen den Schatz und folgen Cthulhu, der sich Jetzt in Raum 12 verzogen hat bzw. dort schon auf uns wartete. Jetzt aber keine Zeit verlieren. Wir zerschlagen die mitgenommene Öllampe, die dann sofort alles entzündet und Cthulhu verbrennt. Dank der stickigen Luft geht das Feuer sofort wieder aus, so daß uns nichts geschieht. Jetzt nur noch mit dem Schatz in Raum 01 und das Adventure ist gelöst.

Wir hoffen, daß ihr auch wieder Spaß hattet an dieser Adventurelösung. Für uns jedenfalls ist es auch mal ein kleineres und einfacheres Programm Wert, näher hinzusehen. Bis demnächst also hier in der Clubzeitung mit einem neuen Beitrag zu einem hoffentlich für alle interessanten Thema.

Bis die Tage.....

Harald R. Lack, Heidenauer Str. 5, 83064 Raubling
Hubert Kracher, Schulweg 6, 83064 Großholzhausen

Die Gruft des Cthul



Grafik Programme für den Speccy auf dem PC

Wie kann der PC Grafik für den Spectrum machen? Indem man ihm einredet, er wäre ein Spectrum und Art-Studio einlädt? Wenn man einen Emulator lädt und dann Art Studio? Tja, der Name Art Studio fällt hier nicht zufällig zweimal. Seit 15 Jahren ist Art Studio der Standard für Spectrum-Grafikprogramme. Egal ob Screen Machine, Artist, Icon Grafix oder wie die anderen Programme auch immer hiessen, von Spanien bis nach Russland wird mit Art Studio gearbeitet und zwar bis zum heutigen Tag.

Das kann sich ändern. Nicht natürlich indem man eine der oben gewählten Methoden anwendet, sondern wenn man dem PC einfach eine neue Software besorgt, eine die dem PC die Aufgabe gibt, für ein zugegeben schlechteres Grafik-Format Bilder zu erstellen.

Was kann man sich davon versprechen? Mehr Möglichkeiten? Mausanwendung! Einfachere Handhabung. Ist Art Studio im Bereich Spectrum Grafik wirklich zu schlagen? Wir haben es getestet. In diesem Bericht stellen wir zwei der besten Programme dieser Art vor. Es mag noch mehr geben, aber diese wurden uns empfohlen.

Beginnen wir mit der russischen Produktion:
ZX Spectrum Graphics Editor von Alexey V. Susekov (Russland)

Das gute gleich zu Beginn: Das Programm ist in englischer Sprache und leicht verständlich. Bei russischen Produktionen befürchtet man immer kyrillische Schriftzeichen, aber die sind nicht zu sehen. Der Editor ist einfach zu bedienen und man kann sehr leicht damit arbeiten. Die linke Maustaste setzt Punkte, die rechte löscht sie. Am linken Bildschirmrand findet man eine Verkleinerung des gesamten Bildes, darunter und daneben einige Einstellungen die man machen kann.

Der Rest des Bildschirms ist die Arbeitsfläche auf der man zeichnen kann. Etwas enttäuscht wurde ich mit meinen Erwartungen an die Möglichkeiten. Man kann einzelne Punkte zeichnen, oder auch Sprühmuster verwenden. Das war es aber dann auch schon. Keine Linien, Rechtecke, Kreise, auch keine Windows die man verwenden kann um Bereiche zu kopieren oder löschen. Umständlich ist auch die Farbauswahl für die Zeichenfarbe. Ich habe da ehrlich gesagt nicht ganz durchgeblickt, aber scheinbar kann man nur die Ink-Farbe auswählen, kann aber dann Ink und Paper tauschen um wiederrum erneut Ink zu ändern und dadurch hat man dann beide Farben geändert.
Immerhin, man kann den Bildschirm beschreiben und dafür all die schönen Windows-Zeichensätze verwenden. Wenigstens ein Vorteil. Gut ist auch die Import- und Exportfunktion für BMP-Bilder, allerdings können diese nur in Monochrom importiert werden.

Das Programm macht den Eindruck als stehe es noch in der Entwicklung. Darauf deuten die ganzen fehlenden Zusatzfunktionen hin. Immerhin: Es funktioniert und man kann mit der Maus arbeiten. Da viele sich durch die Arbeit am PC schon an die Maus gewöhnt haben, mag das für Grafiker, die sowieso alles Pixel für Pixel zeichnen ausreichend sein. Wer aber gerne noch ein paar Zusatzfunktionen hätte muss wohl auf ein Update warten. Allerdings wurde seit 1991 kein Update mehr für dieses Programm geschrieben, daher bin ich nicht sicher ob noch eines kommt.

Daher wenden wir uns mal dem spanischen Programm zu und schauen mal ob es mehr kann:

SevenuP von Metalbrain alias Jaime Tejedor Gómez (Spanien)

Dieses Programm bietet mehr oder auch nicht. Das heisst rein als Zeichenprogramm hat es mehr Optionen. Man kann hier einen bestimmten Bereich markieren und kopieren, drehen oder scrollen. Die Farbenauswahl ist klar und einfach dargestellt und zur Vereinfachung des Zeichnens kann man sich ein Gitternetz einblenden das die Spectrum-Pixel umrandet oder ein zweites Gitter das die Farbattribute umrandet. Auch hier gibt es keine Kreise, Linien oder Quadrate als Option zum zeichnen. Auch Sprühdosen sind nicht eingebaut und Schriften lassen sich auch nur Pixelweise auf den Bildschirm bringen.
Der gravierende Nachteil ist aber auch die Geschwindigkeit. Selbst bei der kleinsten Auflösung kam der gezeichnete Strich meinem Cursor nicht hinterher. Problematischer wird es dann ab 8-facher Vergrösserung, da geht so gut wie gar nichts mehr. Sicher, je schneller der Computer desto schneller wird auch das Programm laufen, aber mein 500 MHZ Rechner sollte eigentlich für so ein Zeichenprogramm ausreichen. Auch dieses Programm wird noch entwickelt und da diese Version erst vor kurzem erschienen ist, denke ich wird es noch Updates geben. Ob jedoch das Geschwindigkeitsproblem in den Griff zu kriegen ist, scheint fraglich. Auf das einbauen einer Importfunktion wie bei dem russischen Programm kann man nur hoffen, den das ist wirklich eine gute Sache.

Fazit der ganzen Sache: Auch im Jahre 2002 ist Art Studio für den wahren Spectrum Grafiker wohl unverzichtbar.

Te

Sterne im Internet

Obwohl wir in dieser Ausgabe schon genug über Internet geschrieben haben, habe ich doch noch ein paar Seite entdeckt, die ich euch hier vorstellen möchte.
Wir fangen an mit einer spanischen Seite. Die Szene in Spanien ist eine ganz eigene. Obwohl es sehr viele User dort gibt (die Sintech-Verkaufszahlen an Software und Tastaturfolie belegen das) wird nur weniges uns bekannt. Nur so langsam nach und nach kommen die Informationen auch in andere Länder. Als Hauptursache ist dafür wahrscheinlich die Sprache zu sehen, da viele Spanier nicht sehr gut Englisch sprechen. Dies ist auch ein Problem der folgenden Seite:
http://www.speccy.org/

Es handelt sich hier wohl um das Szene-Board für spanische Spectrum-User. D.h. es sind nicht direkt Downloads dort vorhanden, dafür aber allerhand Kurzbericte zu allen möglichen Themen wie Emulatoren, Hardware, Software...
Zur Zeit ist dort auch eine Abstimmung, über welchen Emulator man bevorzugt. Über 36% gaben den Z80/ WinZ80 an... das gibt es doch gar nicht in Zeiten wo es so viele bessere Emulatoren gratis gibt. Immerhin, RealSpectrum folgt auf Platz 2 mit knapp 20%.
Das interessanteste an der Seite Speccy.org ist aber, das man über diese Seite Neuheiten erfährt (soweit man Spanisch versteht, ich nicht) und dann sich auf diese Seiten klicken kann, wo die Neuheiten vorgestellt werden. Manche Seiten davon sind davon durchaus auch in Englisch, wobei Speccy.org aber auch als Sprachrohr für die Lateinamerikanischen Länder gelten kann, die ja auch alle Spanisch oder Portugiesisch sprechen.
Ich weiss nicht, wie lange es die Seite schon gibt, aber sie wird häufig aktualisiert und scheint sich erst noch zu etablieren. Das ist gut so, den die aktive spanischsprachige Szene muss erhalten bleiben. Die hat uns schon viele tolle Spiele besorgt...

Zurück nach Deutschland. Da findet man auch allerhand interessantes, z.B. Kio´s Homepage:
http://little-bat.de/
Hinter Kio verbirgt sich Günther Woik...sollte jetzt ein Aufschrei der Massen erfolgen...bei mir jedenfalls nicht aber vielleicht sollte man ihn kennen. Wer ihn nicht kennt, sollte seine Seite besuchen, den er scheint ein Spectrum-Fan zu sein, wenn auch bevorzugt Emulator-Fan. Auf seiner Seite findet man unter anderem auch eine Kollektion seiner eigenen Werke. Diese ist jetzt Public Domain und ich habe sie auch gleich heruntergeladen, schliesslich braucht Mirko ja was um auf die SCENE+ zu packen.
Interessant ist aber auch sein Programm zum Download: „ZASM“. Dies ist ein Z80 Assembler (gibt's für Unix, Mac) und sollte es ermöglichen, auf dem PC (Mac) in Maschinencode zu programmieren. Der Code läuft dann natürlich nicht auf dem PC ab, sondern sollte mittels Emulator (oder besser: echter Spectrum) abgespielt werden. Warum nicht einfach einen vorhanden Spectrum-Assembler nehmen? Hm, dazu müsste man wohl die Vorteile des neuen Assemblers testen, aber ich habe weder Mac noch Linux und darum überlasse ich das euch. Grundsätzlich gibt es meiner Meinung noch mehr solcher

Programme, allerdings ist es interessant, dass so was auch aus deutschen Landen kommt (man vermutet sonst bei allem immer, das es aus Russland ist).
Das war es aber noch nicht auf dieser Seite. Auf der Download-Page sind noch mehr Programmiertools, die nicht alle unbedingt von Kio erstellt wurden, aber die Freeware sind. Leider auch für MacOS, daher für mich nicht testbar, aber ich bin sowieso auf dem PC nicht so fit, das ich mir Programmiertools anschaffe. Ich programmiere lieber auf dem Spectrum. Allen anderen sei diese Seite empfohlen, die übrigens Deutsch und Englisch ist.

Diesmal keine Empfehlung, eher eine Warnung:
http://www.computeremuzone.com
Diese Spanische Seite enthält hauptsächlich spanische Spiele für alle Computer, ebenso wie Umsetzungen von Klassikern auf PC und vieles mehr. Die Sammlung von wirklich seltenen oder zuvor nie gehörten Games ist beachtlich und die Spectrum Rubrik sehr gross. Ich glaube diese Seite schon vor ein oder zwei Jahren vorgestellt zu haben, neu ist jedoch, das man sich jetzt anmelden muss um Programme runterzuladen. Das wäre ja nicht schlimm, aber die Anmeldung kostet Geld. Wir gehen der Sache noch nach, den es ist ja interessant wohin das Geld geht. Werden damit die Programmierer unterstützt, ist dagegegen eigentlich nichts einzuwenden, ansonsten ist es auch rechtlich doch sehr bedenklich, für anderer Leute geistiges Eigentum Geld zu verlangen. Wir empfehlen jedoch erst mal, sich für diese Seite nicht anzumelden, da die meisten Programme mit etwas Suchaufwand sich sicher auch auf anderen spanischen Seiten finden werden.

Machen wir mal einen Ausflug in ein Land, das gar nicht so bekannt ist für Spectrum-User, Schweden: http://www.geocities.com/TimesSquare/Portal/6986/
Die Seite „Another Tribute to ZX Spectrum" versteht sich als Portal zu Schwedens Spectrum-Welt. Hauptsächlich natürlich zu der einst vorhandenen Welt, den aktuelles gibt es hier nicht. Dafür aber Hinweise auf längst vergangene Spectrum-Magazine (gar nicht wenig, auch wenn keines der Magazine nur den Spectrum behandelt hat). Man findet Hinweise auf die Spectrum-Landschaft, wie sie einst in Schweden war, mit Händlern, Magazinen, Programmierern. Sehr interessanter Nostalgie-Trip.

Auch Programmierer stellen hier ihre Arbeiten vor. Seit Jahren sehr aktiv ist Hood von Crazytronic. Er hat mir geholfen, das IDE-Interface in Gang zu bringen, mir viele Tips für das MB02 gegeben und nebenbei schon einige Demos geschrieben. Neben der offiziellen Crazytronic-Homepage hat er auch seine eigene Homepage unter:
http://www.znojman.cz/hood/
Diese Homepage ist zwar leider komplett auf tschechisch, wer aber zumindest sich ein bisschen reinliest, wird feststellen, dass Hood sehr aktiv ist und an mehreren Projekten arbeitet, die auch durch Bilder dargestellt sind. Ein Projekt ist z.B. ein neuartiges Maus-Interface, ein anderes der Einbau eines SID-Soundchips in den Spectrum (SID ist der C-64 Soundchip). Auch auf dem Softwarebereich wird gearbeitet, MB02-User werden es wissen. Sein neuestes Projekt ist hier ein neues NMI-Menü, wobei hier eine Version des Programms schon fertiggestellt ist und in dieser oder der nächsten Ausgabe sicherlich auch auf der SCENE+ zu finden sein wird.
Es lohnt sich also, ab und zu mal reinzuschauen. Einige Bereiche der Homepage sind noch im Aufbau, aber umso mehr sollte man schauen, was sich dort tut.

Damit sind wir auch wieder am Ende dieser Rundreise. Weiterhin erhoffe ich mir endlich von jemanden noch ein paar Tips, welche Seiten ich noch besuchen soll. Bitte schreibt an sintech@online.de

SPECTRUMANIA 2002 – Die Party zum 20-jährigen Jubiläum

Freitag 11.10.2002 – 13.10.2002

Und auch unser Club möchte es nicht versäumen, auch im 20. Jahr des Spectrum-bestehens ein Treffen der User zu veranstalten.

Da wir im letzten Jahr eine recht gute Atmosphäre in Aidlingen hatten, haben wir in diesem Jahr etwas vergleichbares gesucht. In Aidlingen selbst haben wir keinen freien Termin mehr bekommen, also haben wir uns erneut umgeschaut um eine Lokalität zu finden, die uns geeignete Räume stellt, wo man Speisen anbieten und auch übernachten kann. Das ganze natürlich dann auch noch supergünstig, einfach war das nicht.

Glücklicherweise waren wir aber letzlich doch erfolgreich, das Treffen findet diesmal im

Jugendgästehaus Stuttgart
Richard Wagner Str. 2, 70174 Stuttgart

statt. Dieses steht mitten im Herzen von Stuttgart, ist leicht zugänglich und auch mit öffentlichen Verkehrsmitteln gut zu erreichen.

- ab Flughafen Stuttgart
  mit der S-Bahn bis zum Hauptbahnhof.

- ab Stuttgart Hauptbahnhof
  In der Untergeschossebene zu den Strassenbahnen. Am hinteren Ende der Arnulf-Klett-Passage über die Treppen zur Straßenbahnlinie Nr. 15 (tiefer Bahnsteig) in Richtung „Fernsehturm/Ruhbank". Die Haltestellen der Straßenbahn sind markiert und deutlich lesbar. Zunächst geht es im Untergrund unter Stuttgarts Zentrum, nach der Station Charlottenplatz dann im Freien bergauf, nach langer Rechtskurve und einem weiteren Kilometer an der 7. Haltestelle „Bubenbad" aussteigen.
  An der Fußgängerampel direkt in die Richard Wagner Straße einbiegen und in Eingang am ersten Haus rechts eintreten.

- von der A8 München-Stuttgart-Karlsruhe, Ausfahrt Stuttgart-Flughafen (Nr. 53) Sofort an der Ampel rechts abbiegen auf die Landstrasse „Mittlere Filderstrasse" in Richtung Zentrum. Fernsehturm links liegen lassen. ** (weiter unten geht's weiter...)
- von der A8 Karlsruhe-Stuttgart-München, Ausfahrt Stuttgart-Degerloch (Zentrum, Nr. 52b)Die Ausfahrt führts ins Echterdinger Ei. Ein etwas problematischer Kreisverkehr. Hier auf die B27 in Richtung Stuttgart-Zentrum einordnen. Es folgen nach einigen Kilometern mehrere Ampeln, woran man merkt das man in Stuttgart ist. Weiter geradeaus, bis es am Albplatz rechts Richtung Fernsehturm weggeht. Am Fernsehturm vorbei und danach auf mittlerer Abbiegespur geradeaus weiter (Strasse geht nach links) **

**

Kurvig geht es durch den Wald. Nach Überfahren der Strassenbahnschienen auf der linken Spur bleiben und den Schienen folgend an der Kreuzung halblinks abbiegen. Nach ca. 500 m tauscht die Strassenbahnhaltestelle „Bubenbad" auf. Mittlere linke Spur benutzen und links abbiegen, direkt in die Richard Wagner Strasse. Am ersten Haus rechts einparken.

Für dieses Jahr sind aber neben dem üblichen Vorführen der Specci-Geräte und dem entsprechenden Smalltalk noch weitere Events geplant. Hier eine Programmübersicht:

Freitag, 11.10.02

- 19.00 Uhr	Ankunft der ersten User, Begrüssung, Aufbau	

Samstag 12.10.02 ab

- 09.00 Uhr	Frühstück für die Übernachtungäste	
- 10.00 Uhr	Offizieller Beginn des Spectrum-Treffens	
-14.00 Uhr	Wettbewerb:	Klassisches Spiele-Raten
-15.00 Uhr	Beginn Fussballwettbewerb:	Emlyn Hughes Int. Soccer
-16.00 Uhr	Wettbewerb:	Klassisches Demo-Raten
-17.00 Uhr	Versteigerung ab 1 € zugunsten armer Coder	

Sonntag 13.10.02 ab

-09.00 Uhr	Abbau, Abreise bis 15.00 Uhr

Wir verzichten also auf die überall sonst so üblichen Programmierwettbewerbe zu- gunsten einiger klassischer Wettbewerbe. Die Sieger aus den Wettbewerben erhalten eine Urkunde.

Für die Versteigerung möchten wir noch um zahlreiche Einsendungen oder Mitbringsel bitten. Am besten natürlich Spectrum-relevante Dinge. Diese werden dann zum Höchstgebot versteigert, der Erlös fliesst in unser Projekt, das am Jahresende immer die besten Pro- grammierer des Jahres belohnt. So tut man mit dem Kauf auch gleich was gutes für den Spectrum und stellt sicher, dass für Programmierer weiterhin auch ein kleiner finanzieller Anreiz da ist, für den Spectrum zu programmieren.

Wir hoffen auf möglichst zahlreichen Besuch, auch wenn es nicht ohne Kosten geht. Den Raum für unser Treffen bekommen wir gratis gestellt. Aber für die Übernachungen fallen natürlich Kosten an:

Einzelzimmer	21,00 Euro
Doppelzimmer	18,00 Euro
Mehrbettzimmer	16,00 Euro

Die Preise sind pro Person und Übernachtung, inkl. Frühstück. Bettwäsche wird gestellt, Handtücher bitte mitbringen.
Die für uns reservierten Zimmer und der Raum in dem das Treffen stattfindet, befinden sich auf einer Ebene im Untergeschoss des Hauses, so das wir unter uns sind und auch zeitlich keine Auflagen haben. Es gilt also am Freitag und Samstag „Open End".

Mittag- und Abendessen kann zu festgelegten Zeiten ebenfalls im Jugendhaus eingenommen werden. kann ebenfalls vor Ort bestellt werden, Am Freitag und am

Samstag gibt es keine zeitliche Beschränkung. Wer will kann am Computer durchmachen. Wer allerdings die Nacht durch am Rechner sitzt, zählt trotzdem als Übernachtungsgast, auch wenn er nicht geschlafen hat.

Für die räumlichen Vorraussetzungen ist also gesorgt. Jetzt liegt es an euch. Mitbringen sollte man natürlich seine Spectrum-Utensilien, wenn möglich auch Mehrfachsteckdosen und natürlich auch gute Laune sowie Lust auf Spectrum.

Wichtig für die Tagesbesucher ist vor allem der Samstag, Freitag und Sonntag lohnen sich da weniger. Da so ein Treffen natürlich viel Aufwand mit sich bringt, hoffen wir natürlich auf zahlreiche Besucher.

Wir sehen uns!

Thomas

TECHNO-MUSIK PROJEKT

Hallo, ich organisiere ein Techno-Musik Projekt. Ich meine richtiges Musik, also Techno Hardcore nicht irgendein Geduddel. ABER – für dieses Projekt ist der Spectrum sehr wichtig, da die Musik auf dem Spectrum erstellt werden soll.
Die Idee ist es, auf dem Spectrum einige Tracks zu erstellen (Bass, Percussion und Geräusche) und dann auf dem PC und Synthesizer zusammenzumixen.
Ich habe bis jetzt so einen Sound fertig und es klingt sehr interessant. Die fertigen Songs werden auf mehrere MP-3 Seiten hochgeladen.
Ich werde die Musik alles selbst machen, aber ich bin sicher es wäre noch interessanter wenn es eine reguläre Techno-Gruppe machen würde.
Also, wenn jemand auf dem Spectrum einen EXTREM harten und aggressiven Techno-Song gemacht hat, schickt ihn zu mir (abspielbar, mit Basic-Lader). Schreibt auch euren Künstlernamen und das Herkunftsland dazu und ihr werdet bei dem Endprodukt als Bandmitglied auftauchen.
Aber bitte nur wirkliche Hardcore-Songs.
Einen Beispielsong dazu findet ihr auf der hier dazugehörigen Ausgabe der SCENE+ (wer es abonniert hat). Euer Song kann auch schon mal in einem anderen Programm verwendet worden sein, ganz egal.
Wer mal hören will, wie sich so ein gemixter Song anhört, kann dies hier runterladen:
http://strony.wp.pl/wp/zxterror/SPECTRUM_OF_TERROR-Machine_Destroyer.MP3
Schickt eure Songs und Kommentare an: hprg@poczta.fm

Hardware-Ecke

Monitorkabel ohne Ende. Bereits jetzt zum 3. Mal haben wir eine Lösung für die Bastelfreunde. Kein Wunder allerdings, den Alan Cox machte uns darauf aufmerksam, dass die im letzten Heft vorgestellte Lösung von Adam Short auf den Philips CM8332 Monitor zugeschnitten ist und eventuell an Fernsehern mit Scarteingang nicht funkioniert.

Er hat dies nicht geprüft, für alle die aber mit der letzten Lösung Schwierigkeiten hatten ist hier seine Lösung in Kürze vorgestellt:

SCART-Kabel für +2A/+3 auf Peritel-Standard

Ich habe ein abgeschirmtes Multi-Kern-Kabel verwendet. Ich bin nicht sicher, ob ein abgeschirmtes Kabel notwendig ist, aber auf alle Fälle schadet es nicht.

SCART Pins 4,5,9,13,17 und 18 zusammenschliesen und dann mit RGB Pin 2 verbinden.
SCART Pins 7,11 und 15 an RGB Pins 8,6 und 7 jeweils über einen 68R Widerstand.
SCART Pins 2 und 6 zusammenschliessen und dann mit RGB Pin 3 verbinden.
SCART Pin 8 an RGB Pin 5
SCART Pin 16 an RGB Pin 1 über einen 68R Widerstand
SCART Pin 20 an RGB Pin 4 über einen 68R Widerstand

Das wars schon. Die Lösung wurde natürlich noch nicht mit jedem Fernseher getestet, ich habe aber zwei Stück, einen älteren und einen neuen und an beiden hat diese Lösung funktioniert.

Alan

Klassischer Spiele Test:

SKOOL DAZE

Jaja, zurück in die Schulzeit. Was wollten wir dort alle? Lernen? Ne, eigentlich wollten wir gar nicht hin, oder gibt es doch ein paar Streber unter den Usern? Nun, Eric, der Hauptakteur in dem Spiel SKOOL DAZE will auch da nicht hin. Zu diesem Zweck will er einfach seine Daten aus dem Schulcomputer löschen.

Naja, vielleicht hat das ganze auch einen anderen Hintergrund, jedenfalls braucht Eric den Code für den Schulcomputer. Aber woher nehmen und nicht stehlen? Na logisch, die Schulwappen müssen zerstört werden. Ohne die labern die Lehrer nämlich so einfach ihre Codewörter heraus...nur einer, der macht es uns nicht so einfach, der hat den Code versteckt...
Soweit also die Aufgabe in SKOOL DAZE, dem Klassiker, dem ich mich heute widme. Als ich wirklich noch zur Schule ging, hatte ich lediglich eine jugoslawische Version des Spiels. Das Internet macht es aber möglich, das ich dieses Spiel heute in Englisch spielen kann, den es steht auf diversen Seiten zum Download bereit (WOS) und auch die Anleitung findet sich. Sonst erhältlich ist das Spiel meines Wissens nirgens mehr.

So versuche ich also als erste Aufgabe alle Schulwappen zu zerstören. Die Schwierigkeit dabei ist, sich nicht erwischen zu lassen. Nicht nur sollte man seinen Pflichten als Schüler weiter nachkommen, auch diverse Mitschüler machen einem das Leben schwer, verpetzen einen oder erfinden irgendwelche Lügengeschichten, die der Lehrer aber auch nicht immer glaubt. Nun den, für jegliches Missverhalten, bei dem man erwischt wird gibt es eine Strafarbeit. Man muss 100 Zeilen voll schreiben, das man das nie wieder macht oder so. Hat man 10000 Zeilen auf, ist das Spiel zu Ende. Man braucht die Strafarbeit also nicht wirklich machen, aber auch die das das gerne tun würden haben keine Möglichkeit: Wer die Tafel vollkritzelt kriegt nur noch mehr Strafarbeiten. Schwierig sind die Schilde, die soweit oben sind, das man sie nicht erreichen kann. Hier können nur die Lehrer selbst

helfen, indem man mit der Steinschleuder auf ihren Kopf zielt. Im richtigen Moment geschossen, prallt das Geschoss nämlich genau nach oben ab und zerstört das Wappen. Jetzt aber schnell weg, sonst gibt's Strafarbeit.

Das Spiel macht immer noch sehr viel Spass. Die Grafik ist wirklich detailiert und die Möglichkeiten gross. Man kann boxen, mit der Steinschleuder schiessen, auf die Tafel malen und sich hinsetzen. Das sollte man auch während des Unterrichts tun, sonst...
Wer gerne mal mit der Steinschleuder auf seinen Lehrer schiessen will, kann das lieber in diesem Spiel tun. Die Namen sind frei editierbar, auch eine gute Idee.
Auf einen Sound verzichtet dieses Spiel, das für den 48k geschrieben wurde. Aber Laufgeräusche und die Schulklingel sind deutlich zu hören.

Ich habe letztlich das Spiel nicht gelöst, aber wieder mal viel Spass gehabt. Wer es doch mal schafft das Spiel zu lösen wird gleich doppelt belohnt...es gibt eine Fortsetzung...BACK TO SKOOL.
Te

Retro Computer im Jahr 2002

Ziemlich erstaunt war ich natürlich, als ich Ende August einen Anruf bekam vom Fernsehen. Ein Interview? Mit mir... es ging um Retro-Computer und als fast einziger Händler rechnete man damit, von mir einiges an Material zu bekommen. Also, mal ein paar schöne Stücke aus dem Lager geholt und ab zum Interview.
Was daraus geworden ist, kann ich momentan noch nicht sagen, aber die Sendung „neues.computer und mehr" wird am 02.09. ausgestrahlt und da werde ich sehen, was aus dem Interview geworden ist.

Einige Notizen und Fragestellungen hatte ich mir vorab überlegt und drucke hier quasi etwa einen Plan ab, wie das Interview gelaufen ist. Eigentlich waren es noch mehr Fragen, aber alle fallen mir nicht mehr ein.

<u>Was bedeutet Retro-Computer?</u>
Retro Computer sind die Computer vergangener Tage, zu deutsch auch klassische Computer genannt. Im Gegensatz zu den heutigen Pc´s gab es früher verschiedene kleine Systeme, die jeweils eine Einheit für sich waren. Es gab meist keine Komponenten die an jedem Computer funktionierten. Jeder dieser Computer hat so seine Eigenheiten und daher oft ganz unterschiedliche Fangruppen. Pc´s wurden ausschließlich in großen Firmen eingesetzt, erst Mitte der 80er wurden die Pc´s verständlicher und auch aufwendiger und damit für die Heimuser interessanter. Davor waren die Heimcomputer zumindest was Heimanwendungen anging, den Pc´s überlegen. Man konnte darauf leichte Programmiersprachen lernen und selbst programmieren und hatte oft grafisch und soundtechnisch bessere Möglichkeiten.

<u>Wie bin ich dazu gekommen?</u>
Sozusagen von Anfang an verfallen. Als ich Mitte der 80er die Erlaubnis bekam einen Computer zu kaufen, standen mehrere Heimcomputer zur Auswahl. Meine Wahl für den Sinclair Spectrum fiel damit auf ein System, das selbst in dieser Zeit nicht den größten Verbreitungsgrad hatte. Ich musste also von vorneherein mir Lösungen selbst erarbeiten und um in Kontakt mit anderen Usern zu kommen wurden Brieffreundschaften

geschlossen. Hätte ich damals einen gängigeren Computer gehabt, hätte ich mich wohl nie so mit dem Computer befasst, denn es wäre ja alles im Handel oder auf dem Schulhof erhältlich gewesen. So aber musste ich damals etwas machen, das heute keiner mehr macht. Ich musste mich richtig mit dem Aufbau meines Computers beschäftigen. Außer Berufsprogrammierern macht das auf dem PC niemand.

Der Spectrum-User-Club
Gerade bei einem Computer, der nicht in den Medien steht, ist die Arbeit der Computerclubs so wichtig. Ich hatte bei mehreren Computerclubs mitgearbeitet und Berichte geschrieben für monatlich erscheinende Magazine. Als einer dieser Clubleiter aufzuhören gedachte, habe ich 1994 diesen Club übernommen und erstelle seither ein Magazin für diesen Computer.

Wie kam die Idee zum Handel mit Retro-Computern?
Als Club wollte ich meine Mitglieder mit Hard- und Software versorgen. Viele Firmen antworteten aber nicht mal auf meine Anfragen, also habe ich ein Gewerbe gemeldet und als Firma angefragt. Auf einmal war das Interesse groß. Da mir oft Posten auch für andere Retro-Computer angeboten wurden, erweiterte ich nach und nach das Sortiment. Die große Anfragewelle kam aber erst mit dem Internet und der Einrichtung des Sintech-Online-Shops auf www.sintech-shop.de
Das weltweite Anbieten lohnt sich, da es überall in der Welt Retro-Fans gibt. Dabei können das ganz unterschiedliche Computer sein. In Deutschland sind Commodore-Computer ganz stark, in Grossbritannien die Sinclair Computer und in Frankreich die Computer von Amstrad (Schneider).
Wir haben Kunden in aller Welt, auch Brasilien, Neuseeland oder Japan. Retro-Fans gibt es einfach überall, in Deutschland wohl noch die wenigsten.

Was macht ein Retro-Fan mit den Computern?
Meine Kunden habe ich eigentlich in 2 Kategorien. Die Sammler und die Benutzer. Die Sammler wollen optisch einwandfreie Geräte, am besten noch in Originalverpackung. Sie zahlen wesentlich höhere Preise für entsprechende Ware. Dem Benutzer ist der Zustand nicht so wichtig, solange der Computer funktioniert. Der Benutzer nutzt meist heutzutage Weiterentwicklungen, so gibt es für die gängigsten Retro-Computer oft unglaubliche Zusatz-Hardware wie Speichererweiterungen, Turbo-Karten, Festplatte und CD-Rom...
Manche Kunden begeistern sich auch generell für die Technik vergangener Tage. Dazu gehören auch z.b. die Sammler von älteren Konsolen, die sich zwar nicht programmieren lassen, aber dennoch technisch einfach zeigen, was man damals mit einfachen Mitteln erreicht hat.

<u>Die Zukunft?</u>
Ein Freund hat zur Beschreibung einmal das Beispiel eines VW-Käfers verwendet. Technisch total veraltet, findet er aber trotzdem immer wieder Liebhaber und sein Wert steigt sogar. So ist es mit den Retro-Computern auch.

Neu:

PC-Netzteil mit Stromversorgung für 2 Floppies und MB02	36,00 €
MB02-Druckerkabel	13,00 €
IDE-Kit für MB02+ (fragen Sie an nach Festplatten und CD-Rom dazu)	26,00 €
Spectrum +2A, neu und originalverpackt, komplett	220,00 € KS
Didaktik Kompakt 48k	154,00 € KS
Zuschlag für AY-Soundeinbau in Didaktik Kompakt	8,00 € KS
Diskinterface D80 + Flopppy für Didaktik oder Spectrum	111,00 € KS
B-Laufwerk für D80	60,00 € KS
Proface AT Extern (Tastaturinterface zum Anschluß von PC-Tastaturen)	55,00 € KS
Proface AT intern	52,00 € KS
Melodik AY-Soundbox ohne Gehäuse	21,00 € KS
NEU: Datel Genius Mausinterface + Maus + Art-Studio 128	**26,00 €**
+2 Kassettenrekorder	36,00 €
Floppylaufwerk (1,86 bei MB02, 720k bei Opus, 780k f. +D) gew.Typ ang.	24,00 €
Netzteil für +2A/B u. +3 oder Netzteil für +2 (auch 48k und 128k) Typ angeben	31,00 €
Floppykabel für 2 Laufwerke	4,00 €
Microdrive	25,00 €
Multiface 128 (läuft auch am 48k)	26,00 €
NEU: Multiface +3	**46,00 €**
Abdeckhaube 48k+/128k	8,00 €
Tastaturfolie 48k	11,00 €
Tastaturfolie Spectrum +/128k, neue Qualität, altert nicht	21,00 €
Farbband original STAR LC 10 im Doppelpack, 2 Stück	11,00 €
Plus 3 Kassettenkabel	10,50 €
NEU: +2 Joystick Adapter	**7,50 €**
Spectrum +2 Lightpen	36,00 €
Spectrum +3 Lightpen	27,00 €
Silberpapier für ZX Printer	5,00 €
Phaser-Pistole mit Software (Tape oder +3)	20,00 €
+3 Laufwerksriemen	2,00 €
Tastaturkleber für Spectrum / PC-Emulatoren	8,00 €
Wafadrive Cartridges 16K= 7,00 €, 32K= 7,50 €, 64K	8,00 €

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k, komplett mit allen Kabeln	144,00 €
Sinclair ZX Spectrum +2, komplett mit allen Kabeln	70,00 €
Sinclair ZX Spectrum +2A, komplett mit allen Kabeln	65,00 €
Sinclair ZX Spectrum +3, eingeb. 3" Laufwerk, komplett mit allen Kabeln	100,00 €
Sinclair Spectrum 48k komplett (Gummi), komplett mit allen Kabeln + Einführungssoft.	64,00 €
Sinclair Spectrum 48k + komplett, komplett mit allen Kabeln + Einführungssoftware	64,00 €
+3 Laufwerk (geprüft)	74,00 €
Interface I	62,00 €
Opus Discovery Diskinterface mit 1 x 720k Drive	118,00 €
Joystickinterface 1-Port 3,00 € 2-Port	11,00 €
Joystick (diverse Auswahl)	2,50 €
Sinclair SJS-Joystick (+2/+3)	6,00 €
Microdrive Cartridges (bespielt mit Original-Software)	3,50 €

Dazu noch jede Menge Softwareangebote und Bücher. Fordern Sie unsere Liste an. Mit 8BC oder KS markierte Produkte werden von 8Bit-Company bzw. Kompakt Servis verkauft, der Verkauf nur von uns vermittelt. Von der Abwicklung her entstehen aber keine Nachteile, Sie bezahlen ganz normal per Überweisung.

Preise zuzüglich Porto. Angebot solange Vorrat reicht.

Bestellungen an:SINTECH, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Tel./Fax: 0711/775033

email: sintech@online.de http://www.sintech-shop.de